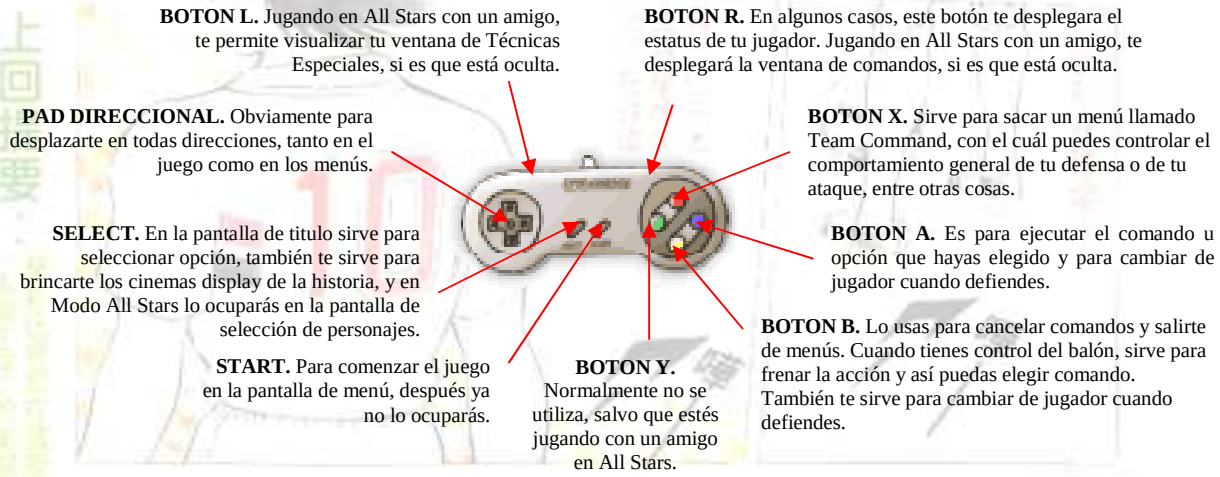
CAPTAIN TSUBASA III “CHALLENGE OF KAISER”

Después de haber ganado la Copa del Mundo Juvenil, nuestros amigos ahora luchan para poder abrirse paso en el fútbol internacional. Acompañaremos a Tsubasa en sus aventuras en la Liga Carioca, enfrentándose a su acérrimo rival: Carlos Santana. Misaki, mientras tanto, busca destacar en la Liga Francesa. Hyuga y Wakashimazu no la tendrán fácil, pues un viejo conocido se interpondrá entre ellos y el campeonato Mexicano. Matsuyama, por su parte, pone toda su garra para triunfar en el Fútbol Inglés. Y no podía faltar Wakabayashi en la Bundesliga Alemana, dónde se verá las caras con su eterno rival: Karl Heinz Schneider. Todo esto no es más que el preludio, porque después nos pondremos la camiseta del equipo nacional japonés para enfrentar un nuevo desafío: La Copa Universal Juvenil. El reto no es sencillo, pues hay selecciones muy poderosas.

Si bien el sistema RPG es poco (o nada) convencional para un juego de fútbol, Tecmo ha conseguido capturar todo el espíritu del anime, regalándonos combinaciones rápidas, regates imposibles y tiros espectaculares que provocan las delicias de los fans. Para esta tercera entrega de Captain Tsubasa, mejor conocido en Latinoamérica cómo Super Campeones, se conservó el mismo Game Play que le diera tanto éxito al CT2 de nes. Por supuesto, el juego cuenta con mejores gráficos, cinemas display que nos narran la historia, antes, durante y al final de cada partido al más puro estilo Tecmo, un repertorio musical estupendo y opción para guardar tu avance. Así que ya puedes irte olvidando de estar escribiendo esos engorrosos passwords en japonés, los cuáles te provocaban dolores de cabeza al tratar de insertarlos y darte cuenta de que los apuntaste mal. Digo, que yo sepa, el japonés aún no está contemplado en los planes de estudio de las escuelas de habla hispana.

CONTROLES


BOTON L. Jugando en All Stars con un amigo, te permite visualizar tu ventana de Técnicas Especiales, si es que está oculta.
BOTON R. En algunos casos, este botón te desplegara el estatus de tu jugador. Jugando en All Stars con un amigo, te desplegará la ventana de comandos, si es que está oculta.
PAD DIRECCIONAL. Obviamente para desplazarte en todas direcciones, tanto en el juego como en los menús.
BOTON X. Sirve para sacar un menú llamado Team Command, con el cuál puedes controlar el comportamiento general de tu defensa o de tu ataque, entre otras cosas.
SELECT. En la pantalla de titulo sirve para seleccionar opción, también te sirve para brincarte los cinemas display de la historia, y en Modo All Stars lo ocuparás en la pantalla de selección de personajes.
BOTON A. Es para ejecutar el comando u opción que hayas elegido y para cambiar de jugador cuando defiendes.
START. Para comenzar el juego en la pantalla de menú, después ya no lo ocuparás.
BOTON Y. Normalmente no se utiliza, salvo que estés jugando con un amigo en All Stars.
BOTON B. Lo usas para cancelar comandos y salirte de menús. Cuando tienes control del balón, sirve para frenar la acción y así puedas elegir comando. También te sirve para cambiar de jugador cuando defiendes.

COMENZANDO EL JUEGO

KICK OFF. Nos permite acceder al modo Historia, donde comenzaremos en Brasil para jugar con el Sao Paulo de Tsubasa, en busca de la Rio Cup.

CONTINUE. Entre partido y partido, el juego nos da la oportunidad de salvar nuestro avance en tres archivos. La opción de Continue nos permite acceder a uno de esos archivos para seguir jugando el Modo Historia. Cuando no hay partidas salvadas, esta opción no está habilitada.

ALL STAR. A diferencia de su predecesor, CT3 trae un modo Versus, donde por primera vez podrás armar una selección con los mejores personajes del juego y así medir tus habilidades con un amigo en un partido amistoso. O bien podrás jugar contra el CPU. Definitivamente es lo mejor del juego.

MEETING

じょうほう **(JOHO - Información).** En esta opción se te dará información muy básica acerca del rival (aunque si no sabes japonés, de nada te servirá je je je).

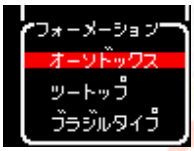
チームデータ **(TEAM DATA).** Esta opción te permitirá hacer algunas modificaciones que te serán útiles para enfrentar a tus rivales, como lo son la formación a usar, cambios, marcas personales, estrategia, etc.

キックオフ **(KICK OFF).** Es para comenzar el partido.

TEAM DATA

A continuación veremos una breve descripción de las opciones del Team Data en orden de arriba hacia abajo.

フォーメーション **(FORMATION).** Contamos con tres formaciones distintas con las cuales podemos parar a nuestro equipo en la cancha:

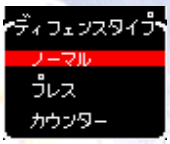


Orthodox. Una formación 4-3-3 que te permitirá estar balanceado tanto en la defensa como en ataque. Utiliza un líbero en la defensa.

Stop. Formación 3-5-2 con la que sacrificas ataque y defensa con tal de tener pleno control de medio campo.

Brazil Type. Formación 4-3-3 usando línea de 4 atrás, con tus medios algo más retrasados, dos delanteros también atrasados y un extremo por la punta derecha. Ideal para los contragolpes.

ディフェンスタイプ **(DEFENSE TYPE).** Con esta opción podemos determinar el comportamiento general de nuestro equipo cuando defiende.

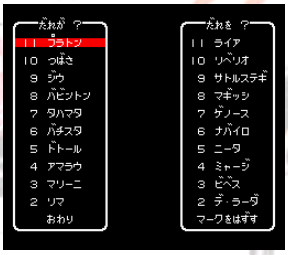


Normal. Tu equipo defiende en zona, donde tu defensor más cercano al balón es el que irá a marcar al oponente que lo tenga.

Press. Defensa de presión. Con esta opción tus jugadores irán inmediatamente a marcar al oponente que tenga la bola, en calidad de todos contra uno. Pero atrás tus últimos defensores quedarán uno a uno con los delanteros.

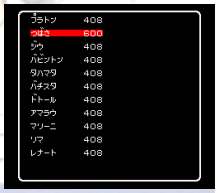
Counter. Tu equipo se replegará para marcar con mucha gente atrás, sobre todo en tu propia área. Sólo recomendable si el juego básico de tu rival son los remates en el área.

チェンジ **(CHANGE).** Con esta opción podremos hacer nuestros cambios de jugadores. Al principio, cuando juegas con clubes, no tienes gente de banca, por lo que únicamente podrás cambiar a tus jugadores de posición en el campo. Cuando ya juegas con la Selección Nipona entonces sí tendrás gente de banca para hacer tus cambios.

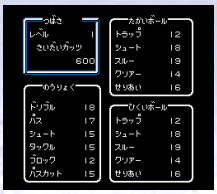


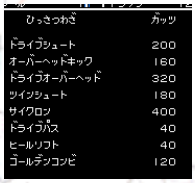
マーク **(MARK).** Con esta opción puedes establecer una marca personal sobre aquel jugador o jugadores que te estén dando dolores de cabeza. Puedes mandar uno o varios de tus jugadores contra un mismo rival. Aunque a decir verdad, no sirve de nada contra un oponente cuyo ataque sea rápido o que te contragolpee mucho.

レベル **(LEVEL).** En primera instancia, esta opción nos presenta una pantalla, en la cual podremos ver una lista de nuestros jugadores con sus respectivos **Guts** o Energía con la que cuentan en ese momento.



En cuanto seleccionemos a uno de nuestros jugadores, aparecerá una segunda pantalla, donde se enlistarán sus estatus. En el recuadro de la esquina superior izquierda tenemos el nivel global de nuestro jugador así como sus Máximos Guts con que cuenta. En los recuadros de la derecha se nos presentan los estatus cuando disputamos el balón tanto por alto (Takai Ball) como por abajo (Hikui Ball). En orden de arriba hacia abajo, los estatus para ambos recuadros son: Trap, Shoot, Slur, Clear, Compete. Por último, el recuadro de la esquina inferior izquierda (Noryoku) nos muestra el estatus cuando el jugador está en el campo. En orden de arriba hacia abajo Dribble, Pass, Shoot, Tackle, Block, Pass Cut). Si volvemos a presionar A, enlistará las técnicas especiales del jugador (si es que las tiene) y cuánta energía o Guts consumen.





おわり **(OWARI - Fin).** Para salir del Team Data y regresar al Meeting.

GAME PLAY

Como en todo buen RPG, contarás con GUTS (que significa cansancio, pero también le podemos llamar Energía), los cuales te permitirán realizar tus jugadas normales, así como también podrás realizar Técnicas Especiales. Posees un nivel, como vimos en la sección anterior, que irás subiendo a medida que juegues partidos, ganes o pierdas obtendrás experiencia para subir nivel. Te mueves en el campo a través de un mapa:

Este recuadro es importante. No sólo te indica el nombre de tu jugador y la posición que juega. También te indica tus Guts restantes. Tu energía la vas gastando de 3 en 3 cuando llevas el balón, a su vez, tus compañeros van recuperando Guts de 2 en 2. Obviamente cuando realizas una acción consumes más Guts, y por supuesto, una Técnica Especial requerirá una cantidad considerable de Energía. Cuando el rival tiene posesión del balón no puedes recuperar Guts.

Aquí tenemos el reloj, el cuál va disminuyendo de 10 en 10 segundos cuando avanzas. Cuando hay alguna acción disminuye aún más rápido. Y también tenemos el marcador con las banderas de ambos equipos.

Esta es la pantalla principal. Aquí podrás observar la acción que se esté realizando en el momento, ya sea un disparo, un pase, algún enfrentamiento o cuando simplemente el jugador conduce el balón.

Tu mapa te permite visualizar cuál es tu posición en el campo, así como la de tus compañeros y tus rivales. Tú eres los números blancos y el rival son los números en azul. El balón representa al jugador que lleva la bola.

COMANDOS

Para que puedas realizar acciones necesitarás conocer los diferentes comandos con los que cuentas. No importa que no sepas japonés, basta con que tengas buena memoria, ya que cuando se presenta una situación deberás elegir los comandos presionando tu pad direccional arriba, abajo, derecha o izquierda según lo que quieras hacer.

COMANDOS A LA OFENSIVA

CON BALON CONTROLADO

Cuando tienes control del balón debes apretar el botón B para poder elegir comando. O bien, puedes esperar a que te marquen, pero eso es arriesgarse a que te quiten la bola.

ドリブル (DRIBBLE)
Para seguir avanzando o para gambetear a tu rival si te están marcando.

ARRIBA

パス (PASS)
Para dar un pase. Te aparecerá el mapa con un pequeño cuadro. Posiciónalo en el lugar donde quieres que vaya el pase y aprieta A.

IZQUIERDA

DERECHA

シュート (SHOOT)
Para hacer un disparo. Si no has rebasado la media cancha, un disparo simple no llegará al marco.

ABAJO

ワンツー (ONE TWO)
Para hacer una pared con un compañero que esté cerca. Si no hay nadie cerca no podrás hacerla.

En caso de que te marquen dos o más jugadores, tendrás oportunidad de elegir un comando distinto por cada uno de tus rivales.

Cuando hacemos un engaño en el área a veces el portero se desubica, aumentando nuestras posibilidades de anotar. Sólo ten cuidado de que el balón no le caiga a un contrario.

Para asegurar tu pase, debes seleccionar exactamente al jugador al que le quieres dar el balón. Pero si quieres ganar algo de distancia, deberás mandar el pase ligeramente adelantado. Esta jugada es muy útil para ganarle las espaldas a los defensas y evitar la marca. Y no te preocupes si tu jugador está adelantado, en este juego no existen los Off Side.

BALON EN EL AREA RIVAL

Cuando te cae el balón en el área rival, ya sea por medio de un centro o un rebote, tendrás la oportunidad de hacer alguna jugada como:

トラップ (TRAP)
Para bajar el balón dentro del área.

ARRIBA

IZQUIERDA

DERECHA

シュート (SHOOT)
Para rematar a puerta. Ya sea mediante un cabezazo o un disparo de bolea.

パス (PASS)
Para dar un pase como viene. De igual forma que con balón controlado, te aparecerá el mapa con un pequeño cuadro.

ABAJO

スルー (SLUR o ENGAÑO)
Sirve para dejar pasar el balón. Al ejecutarlo, en el mapa veremos la dirección en que iría el balón si lo dejamos pasar.

BALON EN NUESTRA PROPIA AREA

Cuando nos caiga el balón en nuestra área podremos:

トラップ (TRAP)
Para bajar el balón dentro del área.

ARRIBA O ABAJO

IZQUIERDA

DERECHA

パス (PASS)
Para dar un pase como viene. De igual forma que con balón controlado, te aparecerá el mapa con un pequeño cuadro.

クリアー (CLEAR)
Para despejar el balón. No es una acción controlada, por lo que el rebote le puede caer tanto a un compañero como a un rival.

Si un jugador de buen nivel te está presionando cuando disputas el balón en tu propia área, es mejor despejar. Un pase puede ser fácilmente interceptado por dicho jugador.

COMANDOS A LA DEFENSIVA

EN NUESTRA PROPIA AREA

Cuando el rival recibe un pase o rebote en nuestra área, y si alguno de nuestros jugadores lo marca, podremos:

Si decidimos no marcar, nuestro jugador queda libre para realizar una nueva marca o para interceptar algún posible pase o disparo. Ya que si pierdes la pugna por el balón, tu jugador se queda inmóvil un rato.

うごかない (UGOKANAI- No Moverse)
Para que tu jugador no marque al jugador rival y le deje hacer su movimiento.
ARRIBA O ABAJO

パスカット (PASS CUT)
Para interceptar o desviar algún posible pase que pretenda hacer nuestro rival.

IZQUIERDA

DERECHA

クリアー (CLEAR)
Para intentar ganarle el balón a nuestro rival mediante un despeje.

BALON EN EL AREA RIVAL

Cuando al rival le cae el balón en su propia área, y uno de nuestros jugadores lo marca, podremos:

うごかない (UGOKANAI- No Moverse)
Para que tu jugador no marque al jugador rival y le deje hacer su movimiento.
ARRIBA O ABAJO

パスカット (PASS CUT)
Para interceptar o desviar algún posible pase que pretenda hacer nuestro rival.

IZQUIERDA

DERECHA

せりあう (SERIAU - Disputar)
Para disputar el balón con el rival y provocar un desvío a nuestro favor.

A RAS DE PASTO

Cuando un jugador rival tiene pleno control del balón, deberemos perseguirlo en el mapa para poder marcarlo y así tener oportunidad de quitarle la bola con:

Si marcas a un rival con dos o más jugadores tuyos, tendrás más posibilidades de quitarle el balón, ya que podrás elegir un comando distinto para cada uno de tus jugadores.

タックル (TACKLE)
Para intentar recuperar el balón mediante una barrida.
ARRIBA

パスカット (PASS CUT)
Para interceptar o desviar algún posible pase que pretenda hacer nuestro rival.

IZQUIERDA

DERECHA

ブロック (BLOCK)
Para intentar desviar o interceptar un posible disparo que haga nuestro rival.

Debes ser observador y conocer a tu rival. Hay jugadores, sobre todo los que tienen disparo especial, que buscarán tirar cuando estén cerca del área. Así mismo, los que tengan un remate especial buscarán hacer una pared para penetrar al área. Este conocimiento te puede servir para poder elegir el comando adecuado. Los jugadores “comunes” no retienen el balón mucho tiempo, aunque también te pueden dar sorpresas.

Muchas veces es preferible administrar la energía de algunos jugadores clave de tu ofensiva. Así que si alguno de ellos marca al rival en campo abierto es mejor elegir no marcar, de esta manera no gastas energía inútilmente.

ABAJO
うごかない (UGOKANAI- No Moverse)
Para que tu jugador no marque al jugador rival y lo deje pasar.

COMANDOS DE TU GUARDAMETA

ANTE UN DISPARO

Cuando tu rival realice un disparo a puerta y ningún jugador pueda interceptarlo, aparecerá tu arquero listo para:

パンチ (PUNCH)
Para rechazar el disparo con un puñetazo.
ARRIBA O ABAJO

DERECHA O IZQUIERDA

キャッチ (CATCH)
Para intentar atrapar el balón. Cuando esto sucede, tu arquero despejará de inmediato sobre uno de tus jugadores.

Cuando rechazas el balón con un puñetazo, el rebote puede ir a dar a cualquier lado, pero es la opción más segura para evitar un gol. Aún un tiro simple se te puede colar si intentas agarrarlo.

MANO A MANO

Cuando tu rival conduzca el balón hasta tu área chica, tu arquero no tendrá más remedio que salir a cubrir:

ドリブルにそなえる (DRIBBLE NISONAERU)
Para defender el drible.
ARRIBA

ABAJO
シュートにそなえる (SHOOT NISONAERU)
Para defender el disparo.

MARCANDO EN EL AREA

Cuando tu rival reciba el balón en tu área, y no haya ningún jugador para la cobertura, muchas veces tu arquero hará la marca.

みがまえる (MIGAMAERU - Esperar)
Para no salir a disputar el balón, sino quedarse en la portería.
ARRIBA O ABAJO

とびだす (TOBIDASU) Salir Corriendo)
Para que tu arquero salga a disputar el balón. Si fallas dejarás la portería desguarnecida.

IZQUIERDA O DERECHA

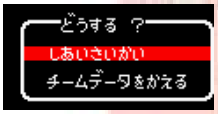
El mano a mano es una situación difícil. Si te equivocas de comando, casi siempre es gol cantado. Solo un defensa o el poste podrían salvarte.

TÉCNICAS ESPECIALES ¿CÓMO HACERLAS?

A lo largo del juego encontrarás jugadores (tanto propios como rivales) que poseen técnicas especiales, las cuales van desde Disparos hasta Atajadas Espectaculares, pasando por Barridas, Regates, Bloqueos, etc. Ésta es la verdadera gracia de Captain Tsubasa, sin las técnicas especiales simplemente sería un juego muy aburrido. ¿Pero cómo hacerlas? Simple. Si tu jugador tiene, por ejemplo, uno o varios disparos especiales, cuando selecciones el comando de Shoot, éste desplegará un menú para que puedas seleccionar el tiro que deseas usar. Lo mismo ocurre con los distintos comandos tanto a la ofensiva como a la defensiva, se te desplegará un menú en caso de que tu personaje cuente con alguna técnica especial para ese comando que elegiste. En el caso de Tsubasa, protagonista del juego y número 10 del Sao Paulo (equipo con el que comienzas), tenemos disponibles dos disparos especiales (Drive Shoot, Cyclone), un pase (Drive Pass), un drible (Heel Lift) y remates de chilena (Overhead Kick, Drive Overhead). Conforme avances en el juego, Tsubasa tendrá más técnicas disponibles.

OTROS MENUS Y COMANDOS

どうする? (DOSURU – ¿Qué hacer?). Éste menú te saldrá cada que se detengan las acciones, ya sea que salga el balón de la cancha o el árbitro marque una falta.

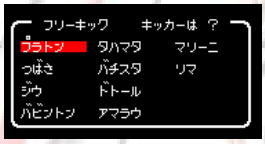


Shiaisaikai - Volver al encuentro. Su nombre lo dice todo.

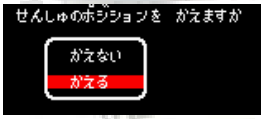
Team Data o Kaeru - Cambiar Team Data. Es para que puedas entrar al Team Data y modificar tu estrategia.

El mismo menú te aparecerá en el Medio Tiempo, sólo que invertido: Arriba estará el Team Data y abajo estará Volver al Encuentro.

フリーキック (FREE KICK). Cuando te cometan una falta cerca del área rival, tendrás ocasión de ejecutar un Tiro Libre directo. Para lo cual te aparecerá el cuadro **Free Kick-Kicker?**, en el cuál deberás elegir a uno de tus jugadores para que cobre la falta.



Luego de eso te aparecerá el menú **Senshu Position o Kaemasuka – Cambiar la Posición de tus jugadores.**

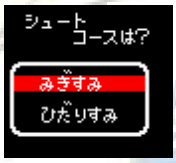


Kaenai – No Cambiar. Si eliges este comando pasarás inmediatamente a cobrar la falta.

Kaeru – Cambiar. Cada jugador tiene una posición específica cuando cobras el Tiro Libre, si eliges este comando irás al mapa, donde podrás apreciar la formación predeterminada. Hay dos comandos en esta pantalla: **Ido**, que te permite seleccionar alguno de tus jugadores y ponerlo en cualquier posición del campo que desees, y **Owari** para salir de esta opción.

En este ejemplo, los jugadores 9 y 10 han sido movidos para tener una mejor ocasión de gol, tanto para hacer jugada como para esperar rebote en un disparo.

Ahora sí vamos al cobro de la falta. Aquí no hay más, o das pase o disparas. Si eliges disparar a puerta, ya sea con un tiro sencillo o uno especial, te aparecerá el cuadro **Shoot Course?**, dónde deberás elegir la dirección de tu disparo.



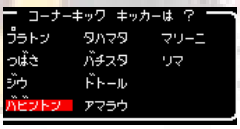
Migisumi. Para mandar el disparo hacia el rincón derecho de la barrera.

Hidarisumi. Para mandar el disparo hacia el rincón izquierdo de la barrera.

Si eliges el comando correcto, tu disparo rodeará la barrera. Pero si te equivocas de comando, se atravesará un jugador de la barrera, el cual puede intentar bloquear el disparo, o por lo menos disminuirle la potencia. Este menú te saldrá igualmente cuando estas defendiendo un Tiro Libre Directo.

*Tanto en Tiros Libres, como en Tiros de Esquina, una jugada de "Engaño", dejando pasar el balón, suele ser muy efectiva. Puedes valerte del menú **Senshu Position o Kaemasuka** para crear una jugada peligrosa. Recuerda que no existen los fuera de Lugar.*

コーナーキック (CORNER KICK). Cuando tengas ocasión de cobrar un tiro de esquina deberás seleccionar a un jugador que ponga en movimiento el balón, de preferencia uno que tenga buen pase, si es que vas a sacar un centro.

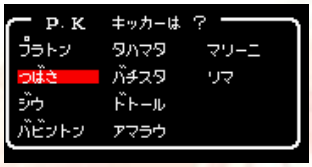


Y, al igual que con el Tiro Libre, te aparecerá el menú **Senshu Position o Kaemasuka – Cambiar la Posición de tus jugadores** para que acomodes a tus jugadores de forma distinta.

Una vez que vayas a cobrar el Tiro de Esquina, sólo tendrás dos opciones: dar pase o disparar directo para buscar un gol olímpico.

*El menú **Senshu Position o Kaemasuka** también saldrá cuando defiendas Tiros de Esquina. Toma en cuenta que este menú sólo está disponible cuando juegas contra el CPU, si estás jugando contra un amigo, no estará disponible para ninguno de los dos.*

ペナルティキック (PENALTY KICK). ¿Qué sería del fútbol sin los dramáticos tiros de Penal? Cuando te cometan una falta en el área rival, deberás elegir a tu cobrador de penal mediante el menú **PK-Kicker?**



Aquí los comandos son exactamente los mismo si te toca patear o si te toca atajar.

しょうめん (AL FRENTE)
Para disparar al centro, o bien, quedarse en el centro si estas atajando.
ARRIBA O ABAJO

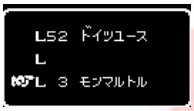
ひだりスミ (HIDARISUMI)
Para disparar al rincón izquierdo o que el arquero se lance a la izquierda (mano derecha).

みぎスミ (MIGISUMI)
Para disparar al rincón derecho o que el arquero se lance a la derecha (mano izquierda).

El tiro penal es prácticamente un volado, hay un 66% de probabilidades de que un penal sea gol. Pero eso sólo en niveles parejos, porque cuando hay mucha diferencia de nivel, aunque el arquero haya elegido el lado correcto, el tiro se le puede colar de todos modos. Pero no sólo eso, también puede pasar que la pelota pegue en el poste si el tiro va hacia un costado, aunque el arquero se haya equivocado de lado (provocando la bilis del videojugador).

セーブしますか? (SAVE SHIMASUKA? – Salvar tu avance?). CT3 te da la posibilidad de salvar tu avance entre partido y partido, dejando en el olvido el famoso Password en Hiragana. Para lo cuál tienes los comandos **Sí** (Hai) y **No** (Ie).

Cuando elijas salvar, se te desplegará un menú con tres archivos ha utilizar. Para algunos fans esto no es tan bueno, ya que estaban acostumbrados a que si deseaban jugar un determinado partido, simplemente ponían el Password correspondiente, y ahora sólo se tiene acceso a tres partidos distintos. Sin embargo, la gran ventaja de este sistema es que conforme avances en el juego y vayas adquiriendo nuevas Técnicas Especiales, éstas estarán disponibles en el modo All Stars, más la incursión de un nuevo personaje llamado Mihael.



El archivo de avance te indica el equipo rival al que te toca enfrentar y el nivel con el que cuentas en ese momento.

Cuando desees acceder a cualquiera de tus archivos de avance, simplemente ve a la opción CONTINUE en la pantalla del titulo del juego y selecciona el que desees.

COMANDOS DE WAKASHIMAZU (わかしまづ)

Hay que hacer una mención especial para el “Karate Keeper” ya que sus comandos defendiendo disparos varían un poco con respecto a los demás porteros.

さんかくとび (SANKAKUTOBI)
Para que Ken utilice su Técnica Especial, donde usa el poste de la portería para impulsarse y atajar el balón.
ARRIBA O ABAJO

パンチ (PUNCH)
Para que Ken rechace el disparo con un puñetazo.

キャッチ (CATCH)
Para que Ken se lance para intentar atrapar el disparo.

Un detalle importante a resaltar es que Wakashimazu tiene la capacidad de seguir haciendo el Sankakutobi aunque ya no tenga Energía suficiente (esta habilidad gasta 200 Guts), a diferencia de otros arqueros con Atajada Especial, quienes ya no pueden ejecutarla si no tienen Guts suficientes. Otra cosa que debes tener en cuenta, es que el Sankakutobi se volverá impredecible cuando ya no tengas energía, ya que algunos disparos sí podrás atajarlos y otros no, aparentemente al azar y sin importar la potencia.

チームコマンド (TEAM COMMAND)

El Team Command es un menú que puedes sacar a medio partido presionando el botón X, el cuál te permitirá hacer uso de algunas estrategias extras, también te permite ver la información de los jugadores rivales, como su nivel o sus técnicas.

TEAM COMMAND A LA OFENSIVA

No todos tus jugadores tienen disponible el Team Command ofensivo. Sólo los jugadores “estelares” del equipo pueden hacer uso de él, y siempre y cuando estén jugando una posición clave dentro del campo, como la de Líbero (5), Defensa Central (4), Volante (8), Medio Creativo (10), Centro delantero (9) o Delantero Extremo (11), todo depende del personaje y cuál sea su posición natural (lo anterior tomando como referencia la formación Normal: 4-3-3).

つうじょう (TSUHO – Normal. Este comando restaura tu esquema predeterminado, tanto de ataque como de defensa.

みんなあがれ (MINNA AKARE – Suban Todos). Con este comando, todo tu equipo, incluyendo a los defensores, se lanzarán al ataque. El inconveniente es que cada que

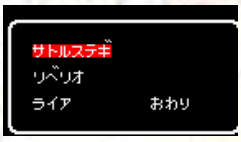
actives este comando, cada uno de tus jugadores perderá en ese momento 70 Guts (energía), así que sólo úsalo en casos extremos. Cuando termine la jugada o te hayan quitado el balón, deberás ejecutar el comando “Normal” para que tu equipo regrese al sistema habitual, de lo contrario, se quedarán al frente y no bajarán a defender.

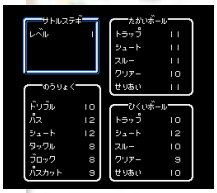
オーバーラップ (OVERLAP). Con este comando podrás hacer que uno o más de tus defensores se sumen al ataque. Es muy útil para tomar por sorpresa al rival, sobre todo si tu defensor cuenta con un buen Disparo o un Pase Especial para lanzar un centro al área.

マーク (MARK). Este comando te permite establecer una marca personal, sobre uno o más rivales (como vimos en el Team Data). La gran ventaja de que el comando Mark esté en el Team Command, es que podrás establecer la marca personal durante la acción, sin necesidad de esperar a que salga el balón y tengas que meterte al Team Data.

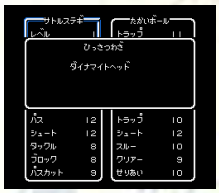
おわり (OWARI - Fin). Salir del Team Command.

てきレベル (TEKI LEVEL – Nivel del Enemigo). Cuando eres marcado por uno o varios oponentes, en el Team Command te aparecerá esta nueva opción, la cual te permitirá echar un vistazo a los estatus y nivel del jugador que te marca. Funciona de la misma manera que la opción Level de tu Team Data, seleccionas al oponente (en caso de que te marque más de uno) y te parecerán los cuadros de estatus. Si tu rival cuenta con Técnicas Especiales también te las mostrará.





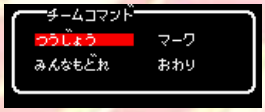
Aquí vemos los estatus de Satorstegi, y su Técnica Especial: Dynamite Head.



Ahora sí dejarás de preguntarte por qué un jugador ordinario te quitó el balón o por qué te anotó un don nadie.

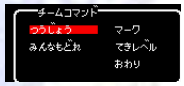
TEAM COMMAND A LA DEFENSIVA.

A diferencia de cuando atacas, podrás acceder en cualquier momento al Team Command cuando estas a la defensiva. Básicamente, es el mismo menú que te aparece a la ofensiva, sólo que aquí no tienes disponible el Overlap (por obvias razones) y cambia el segundo comando.



みんなもどれ (MINNA MODORE – Regresen Todos). Con este comando todos tus jugadores se echarán atrás. El problema es que al ejecutarlo tus jugadores ignorarán la marca, dejando huecos que puede aprovechar tu rival. Lo más aconsejable es ejecutar el comando “Normal” una vez que creas que ya te has replegado lo suficiente, de esa manera tus jugadores volverán a cubrir a los jugadores rivales. Al igual que el Minna Akare, este comando tiene un precio, cada que lo ejecutes tus jugadores perderán en ese momento 112 Guts, así que úsalo sólo cuando sea absolutamente necesario.

てきレベル (TEKI LEVEL – Nivel del Enemigo). Tiene exactamente la misma función que a la ofensiva, pero para sacarlo cuando estas defendiendo, deberás estar marcando a tu oponente.



HABILIDADES ESPECIALES USANDO EL TEAM COMMAND

MISUGI (みすぎ). El “Príncipe del Campo” tiene una habilidad especial cuando ejecutas el Team Command llamada. **FAST BREAK (ファストブレイク)**. Con este comando Misugi no sólo manda a todo el equipo al frente, sino que su velocidad cuando lleva el balón aumenta, haciendo que sea muy difícil marcarlo. Esta habilidad es muy útil para sacar de balance al equipo rival. Aunque no se refleje en los estatus, Misugi incrementará su dribleo a tal grado que es capaz de quitarse algunas Barridas Especiales, aunque no está exento de que le quiten la bola con una barrida normal. A diferencia del Minna Akare, este comando no gasta la energía de tus jugadores al usarlo.

No se te olvide que Misugi y Matsuyama deben tener una posición clave en la formación de tu equipo para poder usar el Team Command. Ambos funcionan muy bien en medio campo (de 8 o 10), en la Defensa Central (4), o como Líbero (5).

MATSUYAMA (まつやま). El “Águila Salvaje del Norte” no se queda atrás, ya que también cuenta con una habilidad especial llamada **NADARE COGEKI (なだれこうげき)**, mejor conocida como **Ataque Avalancha**. Con esta técnica Matsuyama manda a todo el equipo al frente. Aparentemente no es nada distinto de cuando ejecutas el Minna Akare con otro jugador, pero el uso de este comando no gastará la energía de todos tus jugadores, sólo Matsuyama gastará 120 Guts e incrementará sus habilidades de drible y disparo un poco, aunque esto no se refleje en sus estatus.

En Modo All Stars, aunque tengas a varios jugadores estelares, sólo 5 de ellos podrán hacer uso del Team Command Ofensivo. Cuentas con dos en la defensa (4 y 5), con dos en la media (10 y 8) y sólo uno en la delantera (que puede ser 9 u 11, dependiendo de qué personaje tenga más jerarquía en esas posiciones).

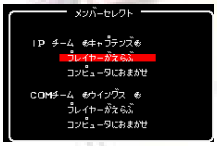
MODO ALL STARS

Esta es la opción más atractiva del juego, ya que por primera vez podremos tener en nuestro equipo a jugadores de la talla de Carlos Santana, Coimbra, Karl Hans Schneider, entre otros. Y claro, no podían faltar los miembros más importantes de la Selección Nipona.

ALL STARS 1P MODE

Cuando seleccionamos 1p Mode, debemos elegir la duración de los dos tiempos regulares. Un partido puede tener tiempos de 10, 15, 20, 25, 30 o 35 minutos.

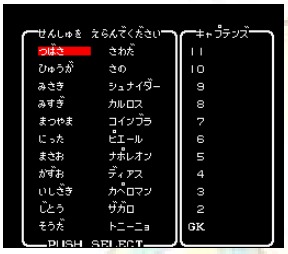
Después veremos la pantalla **MEMBER SELECT**. Aquí debemos decidir la forma en como se elegirán a los personajes de ambos equipos, que por cierto se llaman **Captains** (controlado por el 1p) y **Wings** (Controlado por el CPU). Los comandos son iguales para ambos Players.

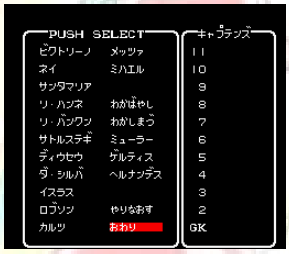


Player Gaerabu (Elegir jugador). Con esta opción podremos elegir manualmente a cada miembro del equipo.

Computer Niomakase (Random Computer). Con esta opción el cpu elegirá automáticamente a los miembros del equipo.

Tenemos a 40 personajes distribuidos en dos pantallas (para cambiarte de pantalla en pantalla simplemente presionas Select). Además de tus 11 titulares, podrás elegir también a 3 jugadores y un portero más, quienes estarán en la banca.





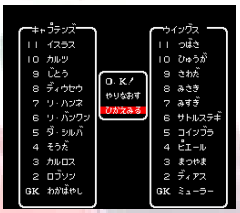
¿Pero quién es quién? Si aún no te familiarizas con los caracteres en japonés, entonces tendrás que memorizar el lugar que tiene cada personaje en el listado.

PANTALLA 1		PANTALLA 2	
TSUBASA	SAWADA	VICTORINO	MEZZA
HYUGA	SANO	NEI	MIHAEL *
MISAKI	SCHNEIDER	SANTAMARIA	
MISUGI	CARLOS	LEE HANNE	WAKABAYASHI
MATSUYAMA	COIMBRA	LEE BANKUN	WAKASHIMAZU
NITTA	PIERRE	SATORSTEGI	MULLER
MASAO	NAPOLEON	DIUSEU	GERTIZ
KAZUO	DIAZ	DA SILVA	FERNANDEZ
ISHIZAKI	CAPELOMAN	ISLAS	
JITO	ZAGALO	ROBSON	CORREGIR
SODA	TONINHO	KALTZ	SALIR

** Mihael sólo estará disponible hasta que lo hayas enfrentado en Modo Historia.*

Una vez que ya hemos elegido a nuestro equipo, también tendremos que elegir a los personajes que integrarán el equipo controlado por el CPU (si es que se ha seleccionado esta opción).

Ya que hemos terminado nos aparecerán las alineaciones de ambos cuadros. En esta pantalla tenemos 3 comandos:



OK. Es para aceptar e ir al partido.

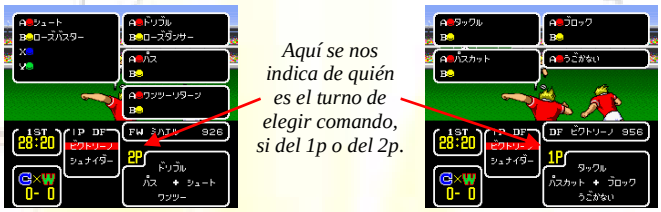
Yarinaosu (Corregir). Con esta opción hacemos un reset completo y nos regresa al menú Member Select. Esta misma opción te aparece en la segunda pantalla de personajes.

Hikaemiru (Ver Cambios). Esta opción nos sirve para ver qué jugadores tenemos de banca.

ALL STARS 2P MODE

Con esta opción podrás medir fuerzas con un amigo, pero hay unas pocas diferencias con el 1p Mode. En 2p Mode, cuando se eligen personajes manualmente, ambos players lo harán alternadamente. Es decir, comienza eligiendo el jugador 1 un personaje, luego el jugador 2 elige un personaje y así sucesivamente hasta que se hayan completado ambos equipos. Aquí no podrás tener gente de banca, por lo que contarás sólo con tus 11 titulares. Por cierto, en 1p Mode sólo se puede elegir portero hasta que se hayan elegido los 10 jugadores de campo, pero en 2p Mode se puede elegir arquero en cualquier momento.

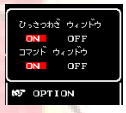
Otra diferencia importante es que la forma de visualizar los comandos cambia. Primero que nada hay que percatarnos que los comandos están totalmente a la vista.



Aquí se nos indica de quién es el turno de elegir comando, si del 1p o del 2p.

En la esquina inferior derecha tenemos los comandos del pad direccional. En la parte superior de la pantalla podemos apreciar que hay 4 listados (que corresponden a cada comando), en los cuales nos muestran las técnicas especiales del jugador en turno, y a cada una se le asigna un botón. O sea que, para ejecutar una Técnica Especial no nos aparecerá una lista (cómo cuando juegas contra el CPU), sino que tendremos que ejecutarla con los botones B, X o Y, según corresponda. Por ejemplo, si deseamos hacer un Drible Especial, tendremos que mantener apretado el Pad Arriba y presionar el botón B. Este cambio en el modo de juego evita que tu adversario sepa qué comando elegiste.

Si te es muy molesto tener los comandos ocupando toda la pantalla, y si ya te has memorizado todos, puedes ocultarlos desde el menú **Option** del All Stars.



La primera opción es para la Ventana de Técnicas Especiales y la segunda opción es para la Ventana de Comandos. En caso necesario, con los botones L y R podrás visualizar las ventanas cuando estén ocultas.

Te recomiendo que termines el Modo Historia, de esta manera tendrás todas las Técnicas nuevas y serán más divertidos los partidos.

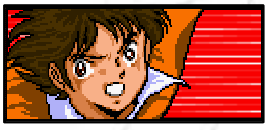
PERSONAJES PRINCIPALES (ALL STARS)

TSUBASA OZORA (つばさ). Medio campista y capitán tanto del Sao Paulo F.C. de Brasil como de la Selección Nipona. El niño prodigio del fútbol japonés es un jugador sumamente completo, pues lucha, ataca y defiende como nadie. Es un gran driblador y posee un soberbio disparo llamado Cyclone, desafortunadamente este tiro le provocó una lesión en el pie derecho, tras realizarlo repetidas veces en el Mundial Juvenil.

KOJIRO HYUGA (ひゅうが). Orgulloso, arrogante y aguerrido, Hyuga es conocido como el “Ace Striker” y es el mejor Centro Delantero Japonés. Sus decisivos goles en el Mundial Juvenil lo catapultaron al extranjero, al club Mexico City. Su Neo Tiger Shot y su Tiger Overhead son disparos temibles, ¿pero serán suficientes para salir avante en el reto que le espera?

TARO MISAKI (みさき). Este trotamundos de carácter afable es mejor conocido como el “Field No Artist” (Artista del Campo). Es el mejor amigo de Tsubasa y son conocidos como la Golden Combi, dado el perfecto entendimiento que hay entre ambos. El Capitán del Champs Elysses de Francia, es un medio campista de técnica depurada y es un jugador muy equilibrado, ya que defiende y ataca con eficacia.

JUN MISUGI (みすぎ). El mayor talento del Fútbol Japonés (con el permiso de Tsubasa) sufre de una dolencia cardiaca, lo que provoca que se canse más rápidamente que los demás. El “Field No Kikoshi” (Emperador del Campo) es un jugador de gran nivel que puede jugar cualquier posición: líbero, medio campista o delantero, siempre con estupendos resultados. Su mejor Técnica es el Hyper Overhead. (Debes tener especial atención con él, pues Misugi gasta energía de 5 en 5. Si termina un partido con menos de 100 Guts, tendrá 0 de Energía para el partido siguiente).



HIKARU MATSUYAMA (まつやま). El “Hokkai No Arawashi” (Águila Salvaje del Norte) es el Capitán del Yorkshire de Inglaterra, donde se ha convertido en uno de los mejores medios de contención de Europa. En la Selección de Japón funge como defensor, posición donde también se desempeña de maravilla. Su Eagle Shot es un disparo muy efectivo, sobre todo a balón parado o disparando sorpresivamente desde muy lejos.

SHUN NITTA (にった). Pequeño delantero ambidiestro. A pesar de no marcar muchos goles, es un buen complemento para Hyuga en la delantera del equipo nipón. Nitta no cuenta con disparos muy poderosos, pero puede aprovechar muy bien cualquier rebote que deje por allí el equipo rival.

KAZUO Y MASAO TACHIBANA (かずお & まさお). Estos dos gemelos acróbatas forman junto con Ishizaki el trío de monos japoneses. Kazuo y Masao cuentan con una gran variedad de Técnicas, tanto ofensivas como defensivas, las cuales son muy útiles en cualquier parte del campo. Sobre todo, son muy buenos disputando balones en el área.

RYO ISHIZAKI (いしざき). Uno de los mejores amigos de Tsubasa desde niños. Este muchacho con aspecto de mono no posee mucho talento, pero su capacidad de lucha y sacrificio le han valido para llegar a la Selección Nacional. No es un gran defensor, pero cuanta con su Ganmen Block, una Técnica capaz de detener casi cualquier disparo. Su trabajo es valorado por sus compañeros, pero aún así él siente que debe aportar más al equipo, sobre todo a la ofensiva.

HIROSHI JITO (じとう). Su envergadura y potencia lo convierten en defensa titular e insustituible del equipo nacional japonés. Ofensivamente no aporta mucho, pero su Power Tackle y su Power Block hacen que sea uno de los mejores defensores del mundo.

MAKOTO SODA (そうだ). Es conocido como el “Kamisori Fighter” (Luchador Navaja) por sus expeditivos marcajes a las estrellas de los equipos rivales. Es un duro defensor y es difícil pasarlo, sobre todo porque en ocasiones comete faltas para frenar a su rival. Su mayor virtud son sus pases medidos. Gracias a su Kamisori Pass puede mandar cambios de juego o centros al área, atravesando a toda la defensa rival y con escaso riesgo de ser interceptado.

TAKESHI SAWADA (さわだ). El mejor amigo de Hyuga se ha esforzado al máximo para demostrar que merece un lugar en el equipo. Es un centrocampista polivalente, muy técnico y uno de los principales reemplazos del Combinado Nacional Japonés. Su combinación con Hyuga (Toho Combi) es muy útil para romper la defensa del equipo rival.

MITSURU SANO (さの). Pequeño y escurridizo delantero. Sus niveles de juego no son altos y sólo posee una Chilena. Pero es el complemento para que Jito haga su Disparo Especial.

GENZO WAKABAYASHI (わかばやし). Este orgulloso y ambicioso arquero es conocido como el Great Super Goal Keeper. Desde muy joven emigró a Alemania, donde ha luchado duro para abrirse paso en el mundo del fútbol. Su estilo sobrio y sereno aporta tranquilidad y experiencia tanto al Hamburgo, S.V. de Alemania como al Combinado Japonés.

KEN WAKASHIMAZU (わかしまづ). El "Karate Keeper" es un arquero poco ortodoxo que utiliza sus conocimientos de artes marciales para realizar atajadas espectaculares. Tras su participación en el Mundial Juvenil, fue fichado por el Mexico City, al igual que Hyuga, donde ha mejorado mucho. Gracias a su nueva Técnica Secreta: el Shuto Defense, es capaz de atajar cualquier disparo por poderoso que sea.

KARL HEINZ SCHNEIDER (シュナイダー). El Ariete del Bayern Munich y de la Selección Alemana está considerado como el mejor de Europa en su posición. Su Fire Shot es un disparo temido por todos los arqueros. En la Copa Universal Juvenil organizada por su país, el "Kaiser" Alemán buscará vengar la afrenta sufrida en el Mundial Juvenil tras perder la semifinal ante Tsubasa.

CARLOS SANTANA (カルロス). El Striker goleador del Flamengo y la selección carioca fue entrenado día y noche para convertirse en la máquina de fútbol perfecta. El "Soccer Cyborg" es un jugador de gran técnica individual, posee un estupendo drible y un Gran Disparo. Su tiro combinado con Coimbra (Lizard Twin Shoot) es terrible.

ARTHUR ANTUNEZ COIMBRA (コインブラ). Fue el arma secreta del Equipo Nacional Brasileño en la final del Mundial Juvenil, quien, tras entrar en el segundo tiempo, demostró ser un delantero extremadamente peligroso. Su gran velocidad, su estupendo dribleo y su poderoso disparo lo hicieron acreedor al apodo de "Super Striker".

EL SI DE PIERRE (ピエール). Este medio campista Francés es, probablemente, el jugador más elegante y técnico de toda Europa. Sus dotes como líder las ha demostrado sobradamente al controlar a un agresivo Napoleón en el equipo nacional. Sus pases son muy buenos, con su combinación con Napoleón (Eiffel Tower) puede romper la defensa y su tiro combinado (Slider-Cannon) es muy efectivo.

LUI NAPOLEON (ナポレオン). Arrogante delantero del Champs Elysses y de la Selección Gala. No es un jugador muy disciplinado y acostumbra hacer muchas faltas. Su potente Cannon Shoot y su intuitivo entendimiento con Pierre lo convierten en una de las mejores armas del combinado Francés.

JUAN DIAZ (ディアス). Pequeño y escurridizo argentino con una fenomenal técnica individual. Posee astucia en el terreno de juego y un olfato goleador rubricado con un fantástico remate acrobático. Cuando se enoja su dribleo se incrementa enormemente, haciéndolo casi indetenible. Además domina el Drive Shoot.

THEODOR CAPELLMANN (カペロマン). Exjugador del Hamurgo, S.V. Después del Mundial Juvenil fichó por el equipo del Monterrey de México, para demostrar al mundo entero el poderío germano. Este delantero alemán acostumbra jugar por la banda, ya que esa es la zona donde puede desplegar su mejor fútbol. Posee un disparo por demás peligroso.

ZAGALO (ザガロ). Delantero brasileño que gusta mucho de usar la fuerza bruta para imponerse ante sus rivales, muy al estilo Hyuga. En el combinado carioca acostumbra jugar como el hombre más adelantado y cargado hacia la banda derecha. Su disparo es bastante fuerte.

TONINHO (トニーニョ). Medio campista brasileño. Sabe hacer el Drive Shoot, pero desafortunadamente tiene bajo porcentaje de efectividad. Aporta muy poco al combinado carioca y suele pecar de personalista.

RAMON VICTORINO (ビクトリーノ). Este Uruguayo jamás se rindió tras ser vencido por Argentina en la eliminatoria sudamericana rumbo al Mundial Juvenil. Su gran velocidad y su nuevo disparo combinado con Da Silva (Panter Storm) lo convierten en un delantero muy peligroso.

NEY (ネイ). Medio campista brasileño cuya mayor virtud es la de ser un buen acarreador de balón, gracias a su buen dribleo. Cuenta también con un disparo combinado con Toninho, pero no es muy bueno que digamos. Defensivamente hablando, no aporta nada.

SANTAMARIA (サンタマリア). Medio Campista del Flamenco, F.C. y de la selección carioca. Este jugador juega muy bien la contención y se suma al ataque con eficacia. Su Banana Shoot no es un disparo muy fuerte, pero sí muy colocado y lo convierte en un jugador a tener en cuenta.

LEE HANNE Y LEE BANKUN (リ・ハンネ & リ・バンクン). Estos gemelos tienen un parecido increíble con Ishizaki. Son el corazón del ataque Chino, son delanteros balanceados y cuentan con un remate acrobático combinado bastante efectivo.

SATRUSTEGUI (サトルステギ). Delantero del S.C. Corinthians y titular de la selección Albiceleste. Este argentino no es un jugador habilidoso, por lo que siempre busca los balones por alto dentro del área. Su Dynamite Head es un buen remate de cabeza.

DIRCEU (ディウセウ). Defensa titular del combinado Carioca. Su gran tamaño y fortaleza lo hacen indispensable en la zaga central, y es difícil pasarlo debido a su Power Tackle y su Power Block. También cuenta con un buen remate de cabeza, aunque no es demasiado efectivo.

DA SILVA (ダシルバ). Delantero del Gremio de Porto Alegre y de la selección nacional Uruguaya. Forma junto con Victorino una de las mejores mancuernas ofensivas del mundo. Es un jugador con un estupendo dribleo, gracias a su Passion Stampede es muy difícil quitarle el balón.

ISURAZU (イスラス). Delantero holandés sumamente rápido. Su formidable dribleo lo convierte en la pieza clave de los contragolpes de la Naranja Mecánica, ya que no cualquiera le quita el balón.

ROBSON (ロブソン). Probablemente el mejor defensor del mundo. Este jugador inglés es indispensable en su selección. Su enorme tamaño y fuerza lo convierten en todo un muro capaz de detener cualquier disparo gracias a su Power Block. También es extremadamente difícil pasarlo, pues su Power Tackle es terrible.

HERMANN KALTZ (カルツ). Exjugador del Hamburgo, S.V., este pequeño y rudo alemán es el mejor amigo de Wakabayashi en Alemania. Es un buen recuperador de balón y el encargado de realizar el trabajo sucio en el centro del campo, tanto del combinado germano como del Manchester United, permitiendo que otros compañeros se luzcan.

MEZZA (メッツア). Jugador de gran técnica que le da mucha claridad al medio campo del combinado Alemán. Es difícil quitarle el balón y con su Top Spin Pass puede hacer cambios de juego medidos o filtrar balones al área, sin riesgo a ser interceptado. También defiende de forma aceptable.

MIHAEL (ミハエル). No te dejes engañar por su aspecto afeminado, porque este delantero Estado Unidense es un jugador que hace alarde de una gran técnica y elegancia. Es un excelente driblador gracias a su Rose Dancer y también cuenta con un buen disparo llamado Rose Booster, que a pesar de no ser muy fuerte, sí preocupa a los arqueros rivales.

DUTER MULLER (ミューラー). Es un arquero muy rápido y ágil para su gran envergadura, debido al duro entrenamiento al que lo sometió su padre en las montañas. Se le conocen muy pocos puntos débiles y es todo un seguro de vida para Alemania. Anotarle un gol es en verdad difícil.

ELZO GERTIZ (ゲルティス). Uno de los mejores arqueros del mundo, como demuestra el hecho de que no permitiera un solo gol en el Mundial Juvenil hasta la final, donde fue derrotado por Tsubasa y su Cyclone. Gracias a su Dark Illusion es capaz de detener tiros muy poderosos.

GINO FERNANDEZ (ヘルナンデス). Este noble arquero es considerado el Número Uno de Europa e iba por el record de imbatibilidad cuando Tsubasa y compañía lo derrotaron en el Torneo Sub 16 de Francia. Fue derrotado nuevamente en la segunda fase del Mundial Juvenil por el equipo nipón. Es un arquero sumamente confiable al que no se le cuela cualquier disparo, gracias a su Dorado Brazo Derecho.

PERSONAJES EXCLUIDOS DEL ALL STARS.

Dentro del Modo historia hay más personajes, quienes están excluidos del Modo All Stars. Algunos de ellos es comprensible que no aparezcan, dado su bajo nivel, pero es increíble que se excluyan a otros personajes que claramente son mejores que algunos de los que están en All Stars. A continuación mencionaremos a los más importantes:

FRANZ SHESTER (シェスター). Medio campista del Monmartru de Francia y titular indiscutible de la selección germana. Juega la posición de contención y su labor de sacrificio es invaluable para cualquier equipo que lo tenga en sus filas. Con su Spyral Cut es capaz de interceptar tanto pases como disparos. **Nota:** Increíble que no esté en el All Stars, podría funcionar como un fantástico líbero.

BOSSI (ボッシ). Esta joven promesa del fútbol francés, es un artillero nato. Su Sable Nowall es un disparo sumamente efectivo. **Nota:** Claramente es mejor delantero que Sano.

RAMCANE (ラムカーネ). Excelente arquero belga, probablemente al mismo nivel de Muller, capaz de detener casi cualquier disparo con su Shadow Shield Catch. Es muy difícil meterle un gol en disparo directo. **Nota:** También es incomprensible que no este en el All Stars, ya que sería un portero equivalente a Muller, quien por cierto le saca mucha ventaja a Genzo, Ken y a Gino.

PASCAL (パスカル). No posee técnicas especiales, pero es un gran pasador de balón y un buen driblador. Es el complemento perfecto de Díaz, su compañero inseparable. **Nota:** Si esta Sawada en el All Stars, no entiendo por qué Pascal no).

GALVAN (ガルバン). Este defensor argentino es uno de los mejores del mundo, probablemente al mismo nivel de Robson. También posee gran fortaleza física y un choque frontal con él representa perder el balón la mayoría de las veces debido a su Power Block y a su Power Tackle. **Nota:** Obviamente se extraña que no esté en el All Stars, sobre todo cuando te ganan a Robson.

MARGUS (マーガス). Este delantero alemán es el mejor rematador de cabeza de toda Europa. Es sumamente difícil ganarle un balón por alto y es titular indiscutible en la selección germana. **Nota:** Mucho mejor rematador de cabeza que Satorstegi, pero lejos.

RAMPION (ランピオン). Gran Delantero italiano y un excelente rematador de cabeza. Jugó el mundial juvenil, donde su selección cayó ante la escuadra nipona. **Nota:** Probablemente esté al mismo nivel que Margus.

LORIMER (ロリマー). Delantero inglés que también tuvo participación en el Mundial Juvenil. Es un buen goleador y cuenta con un excelente disparo. **Nota:** Insisto, cualquier delantero es mejor que Sano.

Cuando dos personas juegan un versus, el que juega como Player 1 tiene ventaja sobre el que juega como Player 2, debido principalmente a la poca cantidad de personajes disponibles que hay, permitiéndole al Jugador 1 hacerse con un mejor equipo. Por lo que una buena estrategia es fundamental para salir avante como Player 2.

REFERENCIA DE PARTIDOS

Captain Tsubasa III consta de un total de 21 partidos, divididos en tres etapas. CT3 es más corto que su antecesor, pero aun así, no es sencillo terminarlo sin perder partidos.

Primera Parte: Partidos con los clubes donde militan los principales integrantes del combinado nipón.

1. Sao Paulo, F.C. **VS** S.C. Corinthians.
2. Champs Elysses **VS** Monmartry.
3. México City **VS** Monterrey.
4. Sao Paulo **VS** Gremio.
5. Yorkshire **VS** Manchester United.
6. Hamburgo, S.V. **VS** Bayern Munich.
7. Sao Paulo F.C. **VS** Flamengo.

Segunda Parte: Partidos de preparación rumbo a la Copa Universal Juvenil.

8. Japón **VS** Holanda.
9. Japón **VS** Francia.
10. Japón **VS** USA.
11. Japón **VS** Uruguay.
12. Japón **VS** Bélgica.
13. Japón **VS** Corea del Sur.
14. Japón **VS** China.

Tercera Parte: Copa Universal Juvenil.

15. Japón **VS** Inglaterra.
16. Japón **VS** USA.
17. Japón **VS** Italia.
18. Japón **VS** Argentina.
19. Japón **VS** Francia.
20. Japón **VS** Brasil.
21. Japón **VS** Alemania.

LISTA DE TECNICAS ESPECIALES

TSUBASA (Sao Paulo FC / Japón)
- DRIVE SHOOT 200
- OVERHEAD KICK 160
- DRIVE OVERHEAD 320
- TWIN SHOT 180
- CYCLONE 400
- NEOCYCLONE* 450
- DRIVE PASS 40
- HEEL LIFT 40
- GOLDEN COMBI 120

HYUGA (Mexico City / Japón)
- OVERHEAD KICK 160
- TIGER OVERHEAD 370
- TIGER SHOT 240
- NEO TIGER SHOT 370
- LIGHTNING TIGER 410
- GOINNA DRIBBLE 30
- TOHO COMBI 80
- TIGER TACKLE 180

MISAKI (Champs Elyses / Japón)
- OVERHEAD KICK 160
- TWIN SHOT 180
- OVERHEAD TWIN 350
- JUMPING VOLLEY 250
- GOLDEN COMBI 120
- MOONSALT PASS CATCH 100

MISUGI (Japón)
- HYPER OVERHEAD 250

MATSUYAMA (York Shire / Japón)
- OVERHEAD KICK 160
- EAGLE SHOT 200
- EAGLE TACKLE 200

NITTA (Japón)
- HAYABUSA SHOOT 200
- HAYABUSA VOLLEY SHOOT 240

KAZUO Y MASAO (Japón)
- TWIN SHOT 180
- SKELAB HURRICANE 200
- SKYLAB TWIN 380
- GEMINI ATTACK 80
- SKYLAB BLOCK 180
- SKYLAB TACKLE 200
- SKYLAB PASS CATCH 100

ISHIZAKI (Japón)
- YAMAZURA BUSTER 300
- GANMEN BLOCK 400

JITO (Japón)
- SANO TONO COMBI PLAY 200
- GOINNA DRIBBLE 30
- POWER BLOCK 180
- POWER TACKLE 200

SODA (Japón)
- KAMISORI SHOOT 200
- KAMISORI PASS 40
- KAMISORI TACKLE 200

SAWADA (Japón)
- TOHO COMBI 80

SANO (Japón)
- OVERHEAD KICK 80

WAKASHIMAZU (Mexico City / Japón)
- SANKAKUTOBI 200
- ABISEGERI 200

SCHNEIDER (Bayern Munich / Alemania)
- OVERHEAD KICK 160
- FIRE SHOT 280
- NEO FIRE SHOT 400

CARLOS (Flamengo / Brasil)
- OVERHEAD KICK 160
- MIRAGE SHOOT 250
- LIZARD TWIN 200
- BUNSHIN DRIBBLE 40

COIMBRA (Brasil)
- OVERHEAD KICK 160
- MAHA SHOOT 280
- LIZARD TWIN 200

PIERRE (Francia)
- SLIDER SHOOT 250
- SLIDER CANNON 200
- SUPER EIFFELL 100

NAPOLEON (Francia)
- CANNON SHOOT 200
- GOINNA DRIBBLE 30
- SUPER EIFFELL 100

DIAZ (Argentina)
- DRIVE SHOOT 200
- ZENTEN SHOOT 250

CAPELLMANN (Monterrey / Alemania)
- SIDE WIND 250

ZAGALO (Brasil)
- BOUBBLE EILL 250
- GOINNA DRIBBLE 30

TONINHO (Brasil)
- DRIVE SHOOT 200

NEY (Brasil)
- BOOSTER SHOOT 200
- KIERU FEINT 30

VICTORINO (Uruguay)
- OVERHEAD KICK 160
- PANTHER STORM 250

DA SILVA (Gremio / Uruguay)
- PASSION STAMPEDE 30

SANTAMARIA (Flamengo / Brasil)
- BANANA SHOOT 200

LEE HANNE Y LEE BANKUN (China)
- SHORYU KYAKU 200

SATRUSTEGUI (Corinthians / Argentina)
- DYNAMITE HEAD 200

DIRCEU (Brasil)
- CANNON HEAD 200
- POWER BLOCK 180
- POWER TACKLE 200

ISURAZU (Holanda)
- OVERHEAD KICK 160
- KOSOKU DRIBBLE 30

ROBSON (Inglaterra)
- GOINNA DRIBBLE 30
- POWER BLOCK 180
- POWER TACKLE 200

KALTZ (Manchester / Alemania)
- HARINEZUMI DRIBBLE 30

MEZZA (Alemania)
- TOP SPIN PASS 40

MIHAEL (USA)
- ROSE BUSTER 250
- ROSE DANCER 30

GERTIZ (Brasil)
- DARK ILLUSION 200

FERNANDEZ (Italia)
- OGON NO MIGIUDE 200

RIBERIO (Corinthians)
- BANANA SHOOT

SHESTER (Monmartol / Alemania)
- SPYRAL CUT

JETORIO (Flamengo)
- DRIVE SHOOT

BOSSI (Francia)
- SABLE NOWALL

RAMCANE (Bélgica)
- SHADOW SHIELD CATCH

SHA Y KIM (Corea)
- TWIN SHOT

LU (China)
- RAIZAN KYAKU

LORIMER (Inglaterra)
- BOUND SHOT

RAMPION (Italia)
- ROCKET HEAD

GALVAN (Argentina)
- POWER TACKLE
- POWER BLOCK

MARGUS (Alemania)
- BLAST HEAD

LIBUTA (Holanda)
- GOINNA DRIBBLE
- POWER BLOCK
- POWER TACKLE

COMENTARIOS FINALES

Este mini manual esta dirigido principalmente a aquellos videojugadores que no saben o apenas comienzan a jugar Captain Tsubasa III, aunque estoy seguro de que los jugadores veteranos encontrarán alguna que otra cosa interesante.

A pesar de que en Internet se pueden encontrar versiones de este juego en francés y español, utilicé la versión original porque es la que más fácilmente se encuentra, y con la que la mayoría de los jugadores están familiarizados. También hice el esfuerzo por poner los Kanas (caracteres japoneses) y una traducción lo más acertada posible. De esta manera el videojugador podrá identificar los símbolos más fácilmente, y le serán de utilidad para los demás juegos de Captain Tsubasa de Tecmo.

No puse una guía partido a partido porque es quitarle completamente la gracia al juego, de nada sirve que yo les diga cómo derrotar a cada equipo fácilmente, ya que cada quien debe desarrollar su propio estilo de juego. Así como tampoco hice referencia a las Técnicas Avanzadas o secretas, como el Drive-Tiger, Fire-Drive o el Counter, que si bien son Técnicas Espectaculares no son necesarias para salir victorioso en un partido.

Quiero agradecer a todos y cada uno de mis amigos del foro de capitantsubasa.com, ya que gracias a ellos me ha sido posible realizar este manual. Con cada partido que he jugado con ellos he ido aprendiendo mucho, y quisiera pensar que ellos también han aprendido algo de mí.

Recuerden que el objetivo primordial de un Verdadero Videojugador no es ser mejor que los demás, sino divertirse sanamente y ser mejor a sí mismo cada día. El Espíritu de Competencia jamás debe superar al Espíritu Deportivo, antes que nada, debe haber un respeto entre nosotros como Verdaderos Videojugadores.

GRACIAS POR TOMARTE LA MOLESTIA DE LEER ESTE MANUAL.

Julio Cesar Sánchez V.
julcesar17@hotmail.com